

Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 17

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

Bloodborne no sólo es el primer gran candidato a juego del año, sino además un título con el sello de From Software: brutal y sin concesiones

TERROR Y MUERTE AL ESTILO MIYAZAKI

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo
Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES
EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS

Bloodborne, el primero

Este año, como hacía bastante tiempo, será excepcional para los gamers y, más allá del pesimismo de muchos, lo cierto es que tendremos una lucha a muerte cuando en diciembre busquemos al mejor juego.

El primero en entrar al ruedo es **Bloodborne**, que desde ya puedo afirmar que será el primer gran exclusivo de la nueva generación, con una jugabilidad acorde a lo que nos ha regalado From Software en la saga Souls.

Pero no será el único. En pocas semanas más llegará **The Witcher 3**, otro título que apunta a ser un bombazo, pues conocemos bien la capacidad del estudio CD Projekt RED.

No mucho más pasará para que entre en escena el último capítulo de la saga Arkham, cuando Rocksteady regrese con su tercera entrega de **Batman**. ¿Alguien duda que será tan bueno como Asylum o City? Yo no.

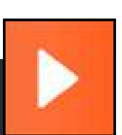
¿Hay más? ¿Qué tal la nueva aventura de **Zelda**, con la que Nintendo apuesta a darle algo de vida a Wii U hacia final de año? O, ya que estamos con esa consola, ¿y si **Xenoblade Chronicles** se confirma para este 2015?

Y no olvidemos a **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**, con el que Hideo Kojima nos remecerá en septiembre. O el esperado **Star Wars: Battlefront**, que DICE prepara justo antes del regreso de la franquicia al cine.

Suma a **Halo**, a **Tomb Raider** y a quizás qué sorpresa tengamos en la E3... sin duda, candidatos a GOTY van a sobrar. En buena hora.

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



EQUIPO DE REPORTEROS



Felipe Jorquera
#LdeA20

Andrea Sánchez
#Eidrelle





Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Roberto Pacheco
#NeggusCL





Alejandro Abarca
#Feniadan

David Ignacio P.
#Aquosharp





Ignacio Ramírez
#Mumei

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou



UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE



Indice

06 LA ACCIÓN BRUTAL DE BLOODBORNE

16 **TOP TEN**
Los villanos que más odiamos, pero que no podemos dejar de ver.

20 **FINAL FANTASY TYPE-0**
Salta de la PSP a la alta definición y con el demo de FF XV incluido.

28 **AL RESCATE**
Dos juegos que, si todavía no los pruebas, no puedes dejar pasar.

30 **CÓDIGO MUERTO**
La crisis de identidad de algunos juegos y el ejemplo de The Order.



33 BLADESTORM



38 BRAVELY DEFAULT

36 **TEAM FORTRESS 2**
Las razones del duradero éxito del gran bombazo de Valve.

44 **ROCK BAND**
Harmonix nos habla del esperado regreso de la franquicia musical.

48 **EL HYPE**
¿Qué significa este término tan manido en la industria?

52 **MARIO PARTY 10**
Los personajes de Nintendo llegan con sed de revancha a la Wii U.

¿Qué opinan de las remasterizaciones?



Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

La remasterizacion de un juego puede ser tomada de buena y mala manera. Hay muchos juegos en que es casi imposible seguir la línea canónica si no hubieran juegos remasterizados, como es el caso de la saga Resident Evil, en el cual sí están justificados, pues no todos tienen PSX, Nintendo 64 ni menos los primeros juegos de la saga. En este caso es bueno. Lo malo es cuando se venden refritos a lo loco.



Alejandro Abarca
#Feniadan

Sinceramente, considero que se ha abusado en exceso de ellas, ya que hay muchas de que eran totalmente innecesarias, en especial en aquellos juegos que habían salido hace tan poco. Creo, no obstante, que hay casos donde sí son acertadas y justificadas, como con aquellos títulos que uno no pudo disfrutar por ser muy antiguos o porque salieron en plataformas que no tuvimos, como fue el primer Resident Evil.



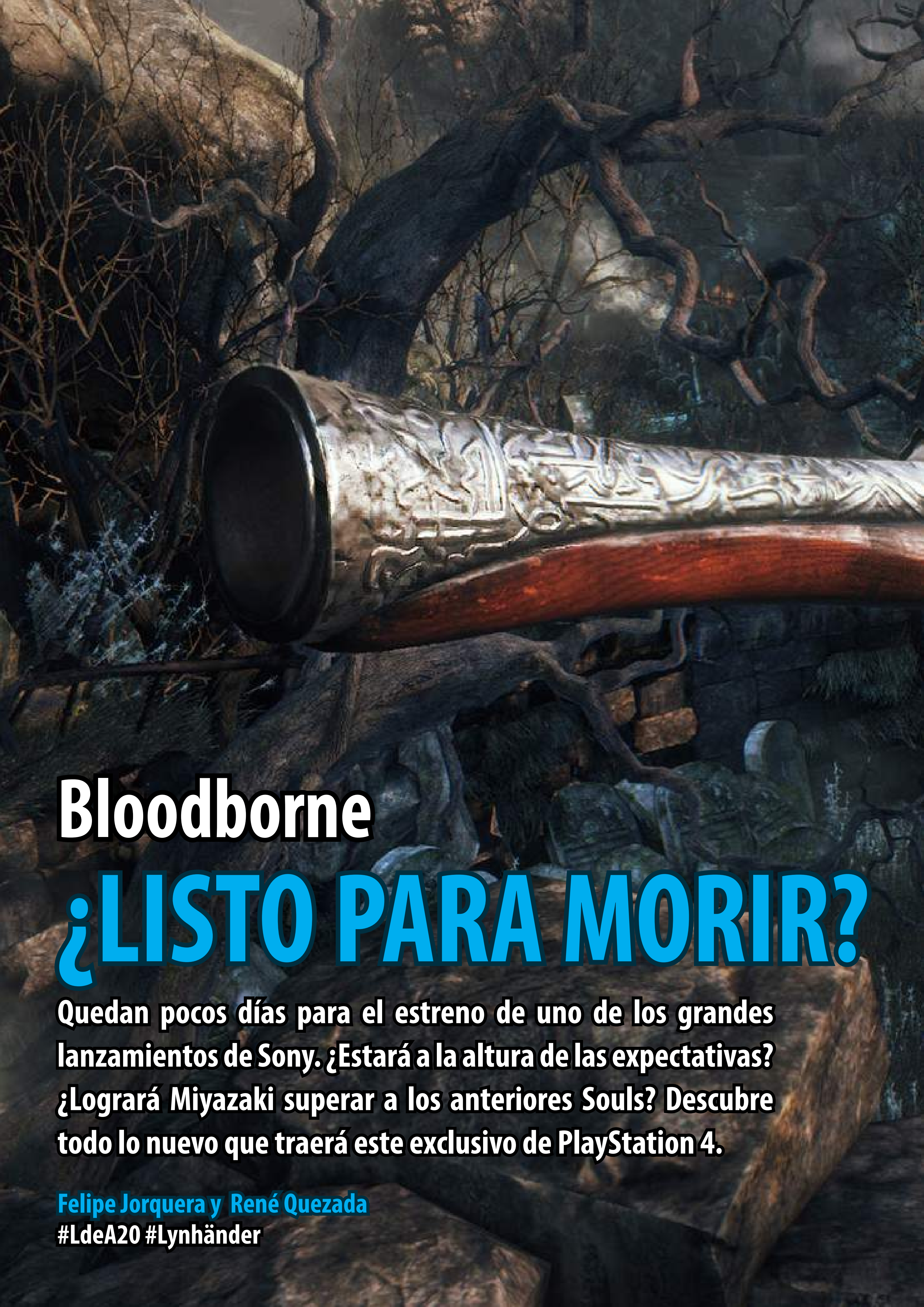
Ignacio Ramírez
#Mumei

Es una de las cuantas maneras que tiene esta industria para mantenerse, similar a los DLC y al igual que con éstos se abusará si se tiene la oportunidad. Konami meó sobre los mejores Silent Hill con esto, en cambio Square Enix me dejó disfrutar de las versiones de Kingdom Hearts que nunca llegaron a esta parte del mundo. Con sus pro y contra sólo diré, que la mitad de mi catálogo de PS3 son remastered.



Andrea Sánchez
#Eidrelle

Creo que las remasterizaciones tienen dos percepciones distintas. Lo positivo es que considero genial poder jugar títulos mejorados que te han marcado. También tener juegos que a lo mejor no tuve la oportunidad de jugar. El aspecto negativo es que últimamente se ha abusado demasiado de las remasterizaciones, al punto de saturar. Además de ser juegos que han estado en el mercado desde hace poco tiempo.



Bloodborne

¿LISTO PARA MORIR?

Quedan pocos días para el estreno de uno de los grandes lanzamientos de Sony. ¿Estará a la altura de las expectativas? ¿Logrará Miyazaki superar a los anteriores Souls? Descubre todo lo nuevo que traerá este exclusivo de PlayStation 4.

Felipe Jorquera y René Quezada
#LdeA20 #Lynhänder



No cabe duda de que durante la pasada generación consolera, el estudio japonés **From Software** se forjó, a base de nuestra propia sangre, el muy merecido reconocimiento como uno de los equipos desarrolladores más respetados y populares del oriente.

No en vano hablamos de los creadores de títulos del calibre de **Demon's Souls** y **Dark Souls**. Y es que, a pesar de que los nipones llevan ya más de 28 años en el rubro, no fue sino hasta la llegada del *dungeon crawler* por antonomasia que se hicieron un lugar en el corazón de los gamers.

Tanto Demon's Souls, primero, como las dos entregas de Dark Souls, posteriormente, **conformaron un conjunto que supo romper con los esquemas neológicos impuestos por la nueva tendencia jugable de la última década**, donde la habilidad del jugador fue relegada a planos menos importantes en favor de la cinematografía.

Dark Souls II vino a servir como corolario de esta aventura a principios del año pasado, intentando mantener la vigencia y la vanguardia de From Software en el estrato rolero que circunda, con grandes dividendos.

Era un título desafiante, descarado e infame entre los jugadores más casuales. La esencia del *old school* en términos ya más coloquiales.

Sin embargo, una vez entendidos estos axiomas, hablar de **Bloodborne**





implica palabras mayores, pues si bien Dark Souls II mantuvo intacta la esencia de sus predecesores, fue muy evidente que la ausencia del director de las primeras entregas de la saga Souls, **Hidetaka Miyazaki**, hizo mella en el título debido a que estaba concentrado en otros proyectos.

En Bloodborne, la nueva entrega de esta maravillosa (y desafiante) familia de títulos, la soledad absoluta y la sensación de claustrofobia, incluso en espacios no cerrados, vuelve a cobrar un protagonismo fundamental a la hora de movernos por **Yharnam**, el apoteósico mundo donde el título está ambientado.

A diferencia de sus entregas anteriores, Bloodborne deja atrás la inspiración medieval de la cual hicieron gala los Souls, en favor de darle una vuelta de tuerca notable a la edificación bajo la cual se desarrolla la nueva aventura.

Esta vez, **Yharnam corresponde a una ciudad inspirada en una decimonónica Londres victoriana**, en la cual habita una población de despojos fieramente humanos, dejados por una cruenta plaga de naturaleza aún desconocida, conocida como el **Azote de la Bestia,** y que servirán naturalmente como nuestros enemigos.

MAYORES RIESGOS

En todo caso, nada podría explicarse mejor sin conocer las bondades de Bloodborne en el plano netamente jugable.

Claramente, **la esencia de la saga se basa en el clásico "divide y conquista"**. Y si en entregas anteriores debimos hacer gala de nuestras habilidades con espadas y escudos, a la vez que repostábamos y atacábamos, es grato (*sí, a veces el masoquismo no es tan terrible*) decir que estos últimos no estarán en Bloodborne. Al menos no como los utilizábamos en la saga Souls.

Los escudos, nuestros fieles compañeros en la batalla y, en muchas ocasiones, nuestras piezas claves en la victoria, han sido parcialmente dejados de lado en favor del uso auxiliar de armas de fuego y proyectiles, amén de un sistema más ofensivo en cuanto a movimiento y batalla.

Se ha confirmado su presencia en el título, pero no de la forma en la cual estamos acostumbrados.

Y desde From Software han sido claros en destacar que los escudos, si bien hacen aparición, **no serán útiles para refugiarnos detrás de ellos**.

Esquivar lo será todo en Bloodborne, a la vez que utilizamos nuestras armas de fuego para abrir brechas en la defensa de nuestros (*otras vez, aparentemente*) durísimos enemigos.

Sin embargo, la base del combate sigue estando tan presente como en otras entregas: la **barra de vida**, que muestra nuestra vitalidad, y la **barra de energía**, que nos muestra la resistencia física de nuestro perso-



naje, vital para gestionar nuestros movimientos de ataque y defensa.

La muerte nos perseguirá en todo momento. Y saber esquivar los ataques enemigos será la máxima a comprender en esta nueva aventura.

From Software, sin embargo, ha sabido construir un sistema que premia la capacidad del jugador de sobreponerse a este temerario hecho: **una motivación para el contrataque casi espantosa** (en términos muy coloquiales).

En efecto, si un enemigo es capaz de hacernos daño, tendremos un margen de unos cuantos segundos para golpearlo de vuelta y recuperar parte o la totalidad de la salud perdida.

Un sistema sólo apto para valientes porque, como cabría esperar, no será una sorpresa que nuestros enemigos estén dispuestos a todo con tal de bajarnos toda la salud de un solo golpe si es que nos pillan desprevenidos o con la guardia abajo. Y es ahí donde la habilidad que tengamos con nuestras armas será clave.

MALDITA MAZMORRA

Una de las mayores novedades de Bloodborne, no obstante, será la ya famosa **Mazmorra del Cáliz**. Se tratará de un enorme lugar que se localizará en los subsuelos de Yharnam y que será la cuna de un cáliz sagrado, el cual tendremos que encontrar a fin de poder romper unos sellos que nos privarán de visitar otras secciones de la laberíntica ciudad.

La gran característica que distingue a esta mazmorra es el hecho de que se generará aleatoriamente con base en el jugador.

Así, cada vez que visitemos los mundos de otros jugadores, esta mazmorra cambiará, permitiendo abrir infinitas posibilidades de exploración y supervivencia, donde la colaboración con otros jugadores será indispensable para poder alzarnos con la victoria sobre nuestros enemigos que,





como ya sabemos, se traducen en un repertorio desconocido, pero con la emoción garantizada, de tremendos jefes finales. Y, como no, de otros jugadores, como ya From Software ha adelantado.

IGUAL PERO MEJOR

Uno de los puntos fuertes de la saga Souls es sin lugar a dudas su vertiente multijugador, bastante peculiar como ninguna. Sus características son variadas. Podíamos encontrar ayuda de los demás jugadores con simples mensajes en el suelo que nos advertían del peligro o de algún lugar tesoro secreto, había manchas en el piso que nos mostraban cómo un jugador había perdido la vida y cómo olvidar la ayuda que nos prestaban otros jugadores a la hora de combatir en las batallas que nos eran difíciles de superar.

Pero si algo caracteriza a la saga Souls es que lo bueno también se puede ocupar con fines malévolos. Y es por esto que no era raro encontrar mensajes en el suelo de otros jugadores alentándonos a saltar por zonas donde sólo encontraríamos la muerte o, peor aún, mensajes que nos decían que se encontraban tesoros o caminos ocultos, cuando la realidad era que no había absolutamente nada y nos pasábamos horas tratando de descubrir dicho camino o tesoros.

Pero donde estaba el verdadero gozo de los jugadores más experimentados o de los que simplemente buscaban hacer el mal era en las invasiones a otros jugadores. Causar la angustia, miedo e incluso terror en los jugadores más novatos era bastante habitual. Era cosa de ver a otro jugador con color rojo para saber que corríamos peligro de perder nuestras preciadas almas.

Ya en Bloodborne las cosas cambiarán un poco. Algunas de forma estética y otras sufrirán un remezón significativo. Por ejemplo, las manchas de sangre pasarán a convertirse en tumbas que, al tocarlas, nos permitirán



ver cómo un jugador encontró la muerte.

El sistema para invocar compañeros será bastante similar a los vistos en la saga Souls, pero con algunos matices. Así, para poder invocar aliados tendremos que usar la "Hunter Calling Bell" ("Campana de Llamada del Cazador"), mientras nuestros aliados para venir en nuestra ayuda tendrán que activar la llamada "Resonant Bell" ("Campana Resonante").

Cuando logremos encontrarnos con nuestros compañeros y cumplamos el objetivo de eliminar al jefe de dicha zonas nos separaremos de nuestros aliados recibiendo las recompensas del objetivo.

Pero existirán otras formas de separarnos del anfitrión. Una de las más comunes será cuando muera este último. Pero, además, nos bastará con activar el "Separating Shot" ("Disparo Separador") para que nuestros compañeros vuelvan a su mundo.

Otra de las grandes novedades respecto a juegos anteriores será la posibilidad de agregar una contraseña de 8 caracteres para asegurarnos de que sólo entren a nuestra partida las personas a las cuales les confiamos la clave. Eso sí, este sistema de password no estará disponible en PvP (jugador contra jugador).

Esperamos que con esto se cumpla lo de poder jugar sólo con amigos y no con aliados aleatorios.

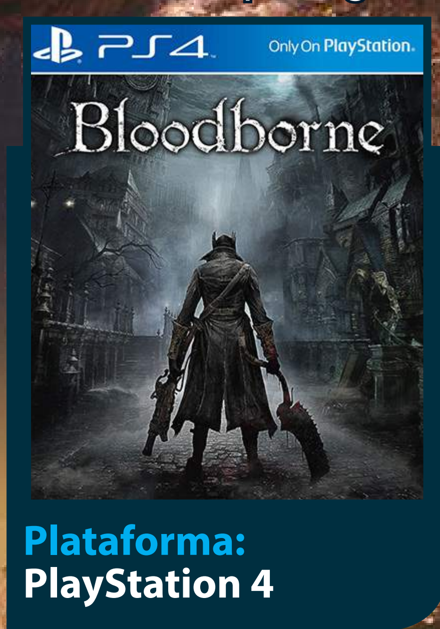
Ya entrando a territorio PvP, las partidas se desarrollaran en áreas determinadas. Los jugadores que nos invadan pasarán a ser invitados, mientras que el jugador invadido será el anfitrión. Para poder invadir a otro jugador necesitaremos la llamada "Ominous Resonant Bell" ("Campana Resonante Siniestra"), la que nos permitirá entrar al mundo del invadido.

Tal como en Dark Souls, el invasor puede regresar a su propio juego una vez que haya vencido al anfitrión o haya sido derrotado, pero recibirá una recompensa en el primer caso. El anfitrión podrá acabar la batalla, en tanto, con un "Disparo Separador" o entrando al salón de un jefe.

CANDIDATO A GOTY

Frente a todo lo anterior y sumándose su exclusividad en PlayStation 4, todo indica que tal y como lo hizo Demon's Souls, hace ya más de cinco años, Bloodborne promete ser uno de aquellos títulos capaces de volcar las expectativas de cualquier potencial comprador dispuesto a llevarse a su hogar una nueva consola.

Y es que la firma de Miyazaki es sinónimo de éxito y, como olvidarlo, de una muerte más que segura.



Plataforma:
PlayStation 4

LOS MÁS "QUERIDOS" VILLANOS

¿Qué sería de un héroe si no tuviera un enemigo a su altura? Si lo sabremos los gamers... por eso, aquí una lista muy personal de diez de los malvados con los que guardamos una eterna relación de amor y odio.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

Si hay algo que distingue a las series Batman o X-Men en el cómic no es sólo el carisma de sus héroes, sino sobre todo el de los villanos de turno, que se anotan entre los mejores del género. Y, no por nada, hablamos de franquicias que han atravesado con éxito a otras plataformas audiovisuales, como el cine, la televisión o los videojuegos.

Para que un héroe sea legendario, debe tener un rival igual de potente. Si no, miremos a Superman. Si fracasa cada vez que sale del cómic es porque sus villanos son, en general, un bodrio.

Por eso, los buenos desarrolladores saben que tan importante como tener un buen héroe, es que el villano sea feroz, pero lo suficientemente carismático para que no hallemos la hora de volver a tenerlo en pantalla.

Aquí va mi lista, muy personal por cierto, como todas las de este tipo. **Espero leer las suyas en Blog TodoJuegos**.

Sephiroth



01

Soy un fanático de los RPG y, en especial, de Final Fantasy. Pero si bien mi favorito es el VIII, no puedo dejar de reconocer que Sephiroth (Final Fantasy VII) es, por lejos, el villano al que más recuerdo. Lo odié cuando mata por la espalda a quien todos sabemos, cuando quemaba pueblos o cuando se nos ponía al frente... pero hasta su canción era de lo mejor del juego.

Luca Blight



02

Muchos gamers ni saben quién es Luca Blight (Suikoden II). No obstante, aunque es malo del verbo malo, es a la vez valiente y no envía a sus lacayos a hacer el trabajo sucio, sino que se pone al frente sólo armado con su espada. ¿Vencerlo? Un reto.

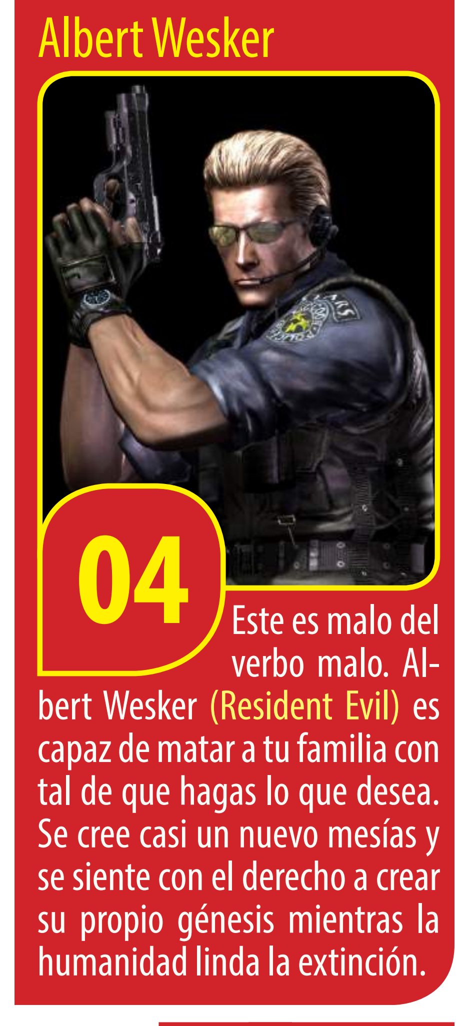
Revolver Ocelot



03

Solid Snake ha tenido enemigos brutales, pero ninguno tan inteligente y hábil como Ocelot (Metal Gear Solid), no sólo un experto tirador, sino además un tipo capaz de moverse tan bien en el campo de batalla como en las arenas políticas.

Albert Wesker



04

Este es malo del verbo malo. Albert Wesker (Resident Evil) es capaz de matar a tu familia con tal de que hagas lo que desea. Se cree casi un nuevo mesías y se siente con el derecho a crear su propio génesis mientras la humanidad linda la extinción.

The Joker



05

Ya dijimos que Batman tenía grandes villanos, pero ninguno como el inescrupuloso The Joker (Arkham). En la senda del personaje creado por Heath Ledger, en esta saga se muestra como un psicópata que entiende como nadie a nuestro héroe.

Kefka



06

Si hablamos de payasos psicóticos, Kefka (Final Fantasy VI) es todo un ícono. ¿Matar de forma indiscriminada? Gajes del oficio. Y es que su sed de poder no tiene parangón, al punto de que el genocidio para él es sólo una herramienta en su ascenso.

Cabeza de Pirámide



07

No apareció en la primera entrega, sino en Silent Hill 2, pero apenas lo hizo marcó la serie con sus brutales apariciones. En un juego donde debíamos combatir nuestros demonios internos, fue este tipo el que nos hizo conocer el terror en serio.

GLaDOS



08

Si hablamos de enemigos modernos, pocos están al nivel de GLaDOS (Portal), que pese a ser un sistema computacional es sádica, mentirosa, manipuladora... y con un humor negro sarcástico, morboso y cruel. Su sensual voz es inolvidable.

Dr. Neo Cortex



09

Cómo olvidar al malvado doctor Cortex (Crash Bandicoot), que con su risa malévola nos ponía toda clase de obstáculos en nuestra aventura plataformera o cuando cambiamos los saltos por las más entretenidas carreras de karting.

El Hombre Ilusorio



10

No es un villano típico el Hombre Ilusorio (Mass Effect), sino uno acorde con los tiempos y con la aventura creada por Bioware. De moral ambigua, reservado y bien informado, pone sobre el tapete temas tan actuales como el racismo o la xenofobia.





BLOG
TODOJUEGOS



Un nuevo espacio en nuestra comunidad de medios, buscando ofrecerles la mejor información, temas de interés, espacios de debate, reportajes y entrevistas. Te invitamos a registrarte y dejar tus comentarios o sugerencias.




Final Fantasy Type-0
ESPERADO DEBUT



Cuando las remasterizaciones están en cada esquina, nos llega la gran posibilidad de disfrutar de la que fuera una de las joyas de la PSP y un título exclusivo para Japón el 2011.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan

Originalmente conocido como **Final Fantasy Agito XIII**, este título forma parte de la mitología de la Fabula Nova Crystallis, colección de juegos de la franquicia de Square Enix que si bien se basan en distintos mundos y personajes, utilizan el mismo trasfondo, retomándose siempre el tema de los cristales de poder.

Dentro de esta colección se encuentran los títulos protagonizados por Lightning y el próximo Final Fantasy XV. No obstante, su director, **Hajime Tabata**, decidió cambiarle el nombre por Type-0, para poder desarrollar así una serie independiente de la XIII, sin perjuicio de seguir usándose la misma mitología.

En un principio existió la posibilidad de que el juego, que salió originalmente en la PSP y sólo en Japón, se lanzara en la pasada generación, pero sus desarrolladores prefirieron decantarse por la actual, ya que la consideraron más apropiada para sacar lo mejor del título, al tiempo que permite cimentar el camino del esperadísimo FF XV.

MUNDO EN GUERRA

Nuestra historia se desarrolla en Oriens, mundo que se encuentra dividido en cuatro reinos, los que podremos recorrer en un principio a pie o encima de un fiel chocobo, aunque una vez que hayamos avanzado lo suficiente en la historia desbloquearemos unas naves que nos permitirán explorar y movilizarnos por todos los rincones del mundo.

En cada uno de estos reinos hay un cristal de poder y un **Peristylium**, que son escuelas donde se enseñan una de las cuatro sendas:

- **Dominio de Rubrum**: Morada del cristal del Fénix de Gules (Suzaku), que contiene el poder de la magia y es donde comenzará la aventura de nuestros protagonistas.

- **Imperio de Milites**: Morada del cristal del Tigre de Argén (Byakko), que contiene el poder de las armas y es utilizado para crear Magitek y tecnología armamentista.

- **Reino de Concordia**: Morada del cristal del Dragón Azúreo (Sōryū), que contiene el poder de comunicarse con los dragones y demás bestias. Esto le ha permitido a sus ciudadanos el poder mantener una relación pacifica con estas criaturas.

- **Alianza Loricana**: Morada del cristal de la Tortuga de Sable (Genbu), que contiene el poder de los escudos y que es utilizado por su pueblo para fortalecer sus cuerpos, siendo los más grandes y resistentes en todas las naciones.

Estos cuatro reinos coexisten pacíficamente, gracias al **"Pax Codex"**, un tratado firmado por todos. Pero, como suele ocurrir, la paz no es ser duradera, ya que **Cid Aulstyne**, capitán general de las Fuerzas del

ACE

Es un tipo tranquilo, por lo general, aunque de pronto actúa de manera imprudente. Su especialidad es el uso de una baraja de cartas.



DEUCE

La más joven del grupo. Extremadamente leal y de buen corazón, aunque también puede ser algo testaruda. Utiliza su flauta como arma personal.



TREY

Es el más listo entre todos los personajes del juego y está siempre dispuesto a darnos sus sabios consejos. Es un maestro en el uso del arco.



CATER

Es extremadamente competitiva y no se desanima nunca, a pesar de la situación imperante. Su especialidad es el uso de una pistola mágica.



CINQUE

Pese a su apariencia inocente, es implacable con sus enemigos, con su poderosa maza como arma. Tiene un sexto sentido para detectar el peligro.



SICE

Pese a que puede ser algo brusca para expresarse, goza de un buen juicio y determinación, además de ser una experta en el uso de la guadaña.



Imperio de Milites, rompe deliberadamente el tratado y comienza una invasión contra sus vecinos para lograr el poder de los cuatro cristales.

Es en este escenario de guerra donde el Peristylium de Rubrum, donde se encuentra su cristal de poder, es atacado, lo que deja a sus habitantes desprovistos de magia para defenderse.

No obstante ello, catorce jóvenes aspirantes de la **Clase Zero** han mantenido su poder y se erigen como el último bastión de resistencia.

En cuanto a los protagonistas, se da el número más grande que ha habido en la saga, ya que dispondremos de catorce, los que cuentan con una gran variedad de hechizos y pueden invocar a los poderosos **Eidolos**, criaturas míticas como Bahamut, pero que para ser utilizadas demandan como pago el costo de sacrificar a uno de nuestros miembros durante la batalla, por lo que debemos ser cuidadosos.

Todo esto nos dará un gran abanico de opciones, ya que cada uno de estos personajes cuenta con distintas armas y estilos, de los que sólo podremos usar tres a la vez, lo que nos obligará a elegir sabiamente a nuestro grupo principal.

NOVEDADES

Aparte de los gráficos en alta definición y controles mejorados, el título contará con varias cosas que no se incluyeron en la versión original, como una serie de **trajes exclusivos** para nuestros personajes, dentro de los que se encuentran aquellos que formaron parte del programa de recompensas de Square Enix Members, y que se conseguirán en el juego.

También podremos acceder a una enigmática escena secreta, que nos contará algunos pasajes que no se narraron en la entrega original y que se desbloqueará tras cumplir ciertas condiciones durante la aventura.

Pese a estas adiciones, el título sufrió la pérdida de

SEVEN

Es la mayor del grupo, por lo que suele ser la que más se preocupa por el resto del grupo. Eso sí, no se inmuta al usar su látigo en una batalla.



QUEEN

Le hace gala a su nombre, pues goza de una personalidad ideal para liderar a los demás, a los que guía al campo de batalla con su espada.



EIGHT

Es el único que no usa armas, las que le desagradan porque hacen todo demasiado fácil. Prefiere utilizar sus puños y es experto en artes marciales.



NINE

A pesar de ser algo impulsivo e incluso insensato, es capaz de subirle la moral al grupo, blandiendo una lanza como su arma principal.



JACK

Optimista y de buen humor, siempre se le ve con una sonrisa en los labios. Es el payaso del grupo, aunque es temible a la hora de blandir su katana.



KING

Es un hombre de pocas palabras y que puede parecer algo frío, pero tiene un buen corazón y dos pistolas que lo acompañan a todos lados.



MACHINA

Se le considera como una de las promesas de la escuela. Usa un par de rapiers para defenderse, aunque también brilla en el uso de la magia.



REM

Amiga de la infancia de Machina y, con él, los últimos en integrarse a la Clase Zero. Destaca por su talento innato en la magia y el uso de las dagas.



su multijugador cooperativo local, el que estaba presente en la versión de PSP, debido principalmente a las complejidades para poder realizar la adaptación del título para la nueva generación. En contrapartida, se han agregado nuevos modos de dificultad.

Por último, se balancearon los combates, con la intención de equilibrarlo y lograr que más jugadores puedan disfrutarlo, ya que muchos nunca lo terminaron dada la alta dificultad que tenía la versión original.

Final Fantasy Type-0 HD, se estrena este viernes 20 para PlayStation 4 y Xbox One, con el demo de Final Fantasy XV incluido.

EL ESPERADO DEMO DE FINAL FANTASY XV

Si bien, se ha generado bastante expectación por Type-0, más la hay aún por el hecho de que incluirá el demo del esperadísimo Final Fantasy XV, llamado Episodio Duscae por el nombre de la zona en la cual jugaremos y que será una de las primeras para explorar.



En el demo aparecerán cuatro de los protagonistas: Noctis, quien es el personaje principal, junto con Ignis, Gladiolus y Prompto.

Ellos tendrán como misión obtener los guiles (dinero) necesarios para reparar el auto, lo que nos permitirá continuar con la travesía. Para lograr este objetivo, entre otras cosas, tendremos que darle caza al temible Bégimo (Bahamut), pues hay una gran recompensa por su cabeza.

Dentro de las novedades del juego está la incorporación del ciclo día/noche, del que si bien no se saca jugo en el demo, sabemos que en la versión final hará que los enemigos sean más peligrosos una vez que se acaba el día, lo que tendrá un efecto grande al momento de encarar alguna misión.

El episodio tendrá una duración promedio de 2 horas y, para instalarlo, tendremos que tener liberados 5GB en el disco de nuestra consola.



ENDLESS LEGEND TODO UN DESAFÍO

Endless Legend es un 4x (eXplorar, eXpandirse, eXterminar y eXplotar) totalmente redondo. Aunando características únicas con elementos propios del **Civilización** o incluso de los **Heroes of Might and Magic**, construye una jugabilidad profunda, variada y llena de elementos, con un desarrollo muy equilibrado en todas sus vertientes: combate, exploración, construcción, diplomacia, gestión, etc.

Pasan tantas cosas a la vez que es difícil elegir un aspecto por el que empezar. **Pero su mayor atractivo son sus facciones.** Tiene bastantes y son todas muy distintas y raras, lo que desde el inicio condiciona el juego y lo diferencia mucho de sus competidores.

Están los **Ardent Mages**, que son masoquistas y generan magia de su dolor, tanto en la batalla como en el campo de juego; los **Vaulters**, que se especializan en la ciencia; los **Broken Lords**, que tienen que comer polvo para sobrevivir; o los **Wild Walkers**, una especie de elfos que han huído del bosque.

Cuál uses condicionará un montón tu partida y cómo lucharás, aunque los objetivos de fondo sean los mismos para todos y haya mecánicas compartidas, como que todo el mundo tiene que construir y defender unas civilizaciones. 'El cómo' es muy diferente en cada una, pero 'el qué' es el mismo.

Las clases son tan distintas unas de otras que terminan condicionan toda la idea de **Endless Legend**, hasta la victoria. Amplitude Studios no tiene nada que envidiar a los grandes desarrolladores en el género de la estrategia por turnos, porque su juego es completísimo, tiene identidad, un montón de novedades y sabe manejar el género como le apetece sin estropearlo.

Plataforma:
PC
Género:
Estrategia
Desarrolladores:
Amplitude Studios
Lanzamiento:
Septiembre, 2014



THOMAS WAS ALONE SORPRENDENTE

El punto de partida de **Thomas Was Alone** es muy sencillo: todo transcurre al interior de un gran ordenador, que ha sufrido una serie de fallos de funcionamiento. Para ser más exactos, una serie de rutinas de inteligencia artificial han "cobrado" vida y consciencia, desarrollando cada fallo un carácter y personalidad propia. El fallo es tan "grande" que incluso se han empezado a cuestionar la vida dentro del ordenador y cómo mejorarla.

Así conoceremos a Thomas, Chris, Laura, John y otras de estas rutinas de IA, que en pantalla se plasman de la forma más simple que puedas imaginar: cuadrados y rectángulos de distintos tamaños y colores y que, además, tienen habilidades distintas. Todos pueden saltar, pero algunos más alto y más lejos (o con una gravedad e inercia distinta), otros pueden moverse por el agua, desafían a la gravedad y andan pegados al techo… Cada una de estas figuras, además, tiene un carácter, desde el típico "creído" que se las da de superhéroe a tipos tímidos y solitarios.

Son simples formas geométricas, que se mueven por minimalistas entornos planos de apenas dos colores, pero protagonizan un plataformas repleto de puzles y muy especial. Y es que, si te detienes a escuchar al narrador y leer los textos de cada nivel descubrirás una apasionante historia, centrada en valores como la amistad o el trabajo en equipo que seguro te conmoverán…

Todo se presenta con un apartado gráfico minimalista, muy básico, pero no por ello poco cuidado. Como el control, que transmite a la perfección las diferencias entre cada figura y responde a las mil maravillas.

El broche de oro lo pone la genial banda sonora, de **David Housden**.

Plataformas:
PS4, PS3, Vita, One, WiiU y PC.
Género:
Puzles
Desarrollador:
Mike Bithell
Lanzamiento:
Junio, 2012



CRISIS DE IDENTIDAD

Me da lo mismo que un videojuego sea breve. Pero lo minimo que le exijo es que siga siendo un juego.

Jorge Martínez Rodríguez
#Kekoelfreak

¿Se imaginan que un entrenador de fútbol empezara a escoger a los jugadores para su próxima temporada a partir de qué tan estilosos son y qué tan interesantes son sus historias románticas con estrellas de la farándula?

Sería bastante absurdo. Por eso desconfié desde el día uno de **The Order: 1886**, un video "juego" que siempre se jactó de su impecable apariencia y de su original trasfondo, con clara devoción hacia la narrativa cinematográfica, pero que desde el inicio se mostró pobre en novedades jugables, que es lo que finalmente importa en un videojuego... o tal vez no.

Al menos no para el grueso de un público que lo ha coronado como un éxito en ventas y ha defendido con dientes y garras al debut de **Ready at Dawn** en una franquicia propia, frente a una crítica que parece que al fin empieza mostrar signos de madurez y no se deja engatusar simplemente con gráficos *next gen*.

El juego fue diseñado desde el estilo, desde la historia, desde la venta de una marca-franquicia, sin que fuera jamás relevante para el estudio aportar algo nuevo al panorama jugable. El equivalente a armar el equipo con jugadores galanazos y faranduleros.

Keith Burgum, diseñador, compositor, artista gráfico, académico del videojuego y autor de **Game Design Theory**, libro de rabiosa referencia para cualquier interesado en el tema, enumera una serie de principios desde los que caracteriza la identidad propia y particular de nuestra afición. Y el juego de marras reprobaría las asignaturas más básicas.

GAME DESIGN THEORY

A New Philosophy for Understanding Games

Keith Burgun

CRC Press

En primer lugar, **sostiene que los juegos** (sean electrónicos o no) **se definen por su gameplay**, por lo tanto su diseño debería ir al inicio y ser la base de todo proyecto.

Juegos como The Order dejan en claro que las mecánicas fueron diseñadas a la rápida y que todo el esfuerzo se invirtió en trasfondo, diseño de arte, texturas y modelos con millones de polígonos. A nadie le cabe duda que la aventura mostrada funcionaría mejor como una película de animación CGI o como un cómic, pero nunca se hace explícita su meta como videojuego, más allá de flexionar el músculo tecnológico de la PlayStation 4.

También sostiene que **los juegos deberían tener una profunda filosofía de diseño que los sustente**. Todos sus elementos y mecánicas deberían estar al servicio de ese propósito: arte gráfico, música, interfaz

gráfica, control y cualquier otro componente.

Si hay mecánicas que no aportan al propósito primario del juego serían redundantes, crearían ruido. La parsimonia iría de la mano del diseño de juego como arte.

Plantear un juego desde su génesis como un aspirante a experiencia de cine sería renegar de su genética, como el hijo preadolescente que se avergüenza de sus padres y quiere ser como sus amigos populares.

Otro punto importante que señala el autor es **la importancia de separar "juegos" de "tecnología"**, ya que cada vez es más difícil el juego en sí mismo del medio que lo soporta. Si tiene un diseño profundo, un buen juego es bueno aunque esté en Dreamcast o Xbox One. Piensen en las infinitas variantes del exitoso **Tetris**, que aún da lo mejor de sí a más de 30 años de su creación.

De lo mismo se desprende el siguiente principio: **los juegos, los bien diseñados al menos, no se vuelven peores con el tiempo**.

Los clásicos de la era de oro del arcade siguen funcionando tan bien ahora como en los 80', y el **Metal Gear** de MSX sigue siendo un batatazo a la innovación jugable. Pensar lo contrario sería como declarar obsoleto o irrelevante a los pintores impresionistas porque luego llegaron los abstractos.

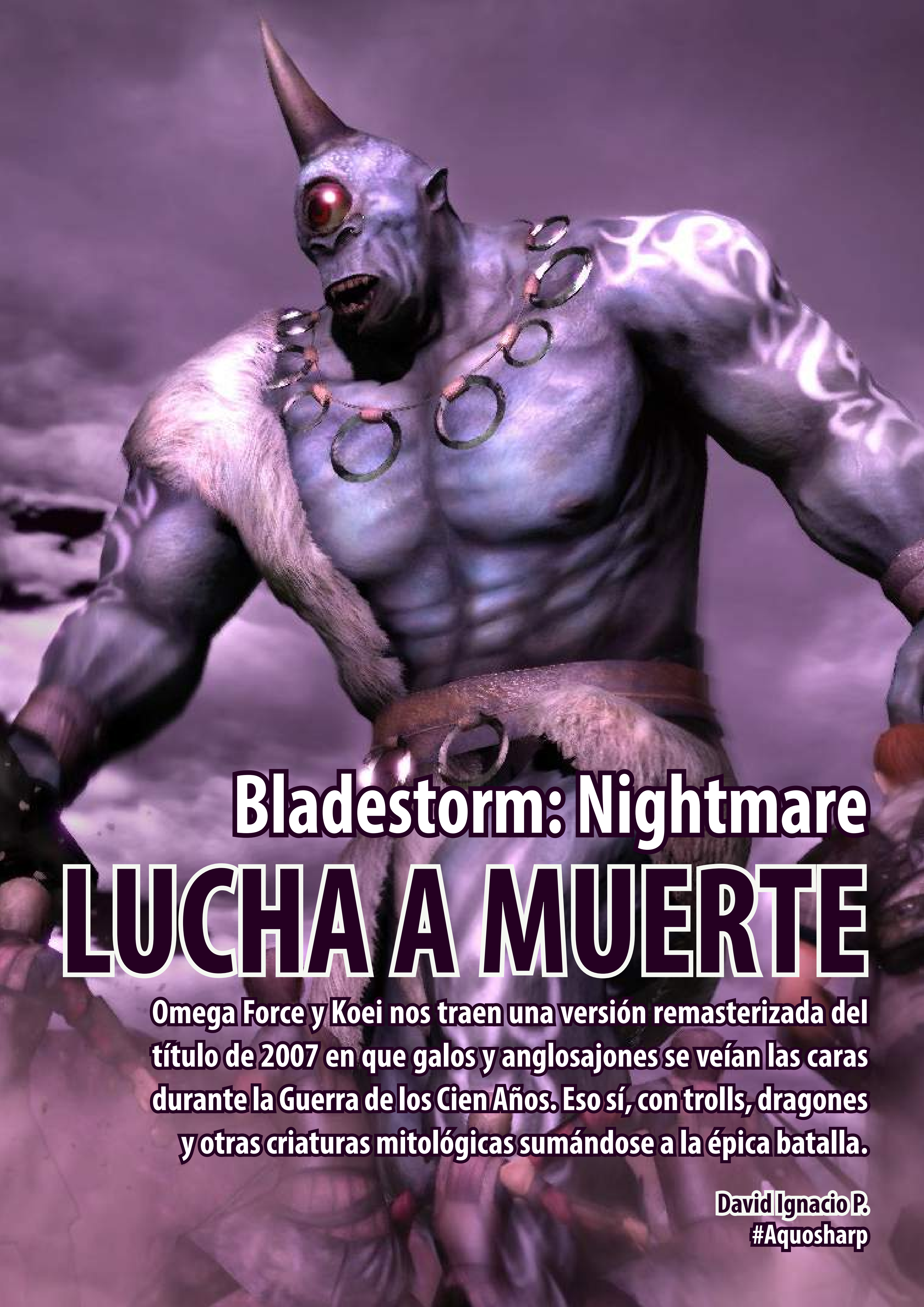
Y si al revisitar un juego consideras que no es tan bueno como cuando lo jugaste la primera vez, pues **te tenía engañado la nostalgia** y nunca fue bueno.

"Los juegos, los bien diseñados al menos, no se vuelven peores con el tiempo. Y si al revisitar uno consideras que no es tan bueno como cuando lo jugaste la primera vez, pues te tenía engañado la nostalgia"

En ese sentido, The Order es un juego desde ya anclado a la tecnología y a su fecha de lanzamiento. Y hasta obsoleto si lo comparamos con el **Crysis** original corriendo en "ultra". Las posibilidades de que envejezca bien con el tiempo son muy remotas si lo evaluamos como videojuego.

Y el "tal vez no" del segundo párrafo, la vía de redención de este shooter que me hizo creer que era un mod steampunk de **Gears of War** (pero que no le alcanzó ni para un **Quantum Theory** victoriano), es porque tal vez deba aceptar que hay un nuevo género no definido desde el gameplay, destinado a los casuales que quieren pasar un buen rato frente a la pantalla jugando poco.

The Order: 1886 tal vez sea el Ciudadano Kane para este nuevo género, donde la identidad del jugador se diluye con la del espectador.



Bladestorm: Nightmare

LUCHA A MUERTE

Omega Force y Koei nos traen una versión remasterizada del título de 2007 en que galos y anglosajones se veían las caras durante la Guerra de los Cien Años. Eso sí, con trolls, dragones y otras criaturas mitológicas sumándose a la épica batalla.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Al principio parecía ser patrimonio del cine hollywoodense, pero a medida que el tiempo fue transcurriendo, la moda se fue propagando como virus T hasta que, finalmente, llegó a la industria de los videojuegos.

Es así como, hoy en día, nos encontramos bajo lo que parece ser una interminable invasión de remakes y remasterizaciones. Y, dicho sea esto, no resulta entonces nada extraño que dentro de pocas semanas tengamos en las vitrinas una versión mejorada y renovada del título de combate y estrategia **Bladestorm: The Hundred Years' War**, lanzado en 2007 por Koei y desarrollado por Omega Force.

Esta vez bajo el nombre de **Bladestorm: Nightmare**, ofrecerá lo habitual, es decir, contenido adicional y gráficos mejorados acorde a las nuevas tecnologías.

Una de sus premisas es ser un juego de acción revolucionario (*algo casi tan repetido como lo anterior, pero prefiero no pecar de prejuicioso por lo que al menos le concederé el beneficio de la duda*) en el que encarnaremos a un mercenario entre los siglos catorce y quince, con el que dispondremos de múltiples clases de escuadrones para derrotar a los rivales y lograr la victoria.

Dentro de esta variedad de guerreros habrá soldados, arqueros, jinetes y otros menos convencionales, como por ejemplo elefantes y cañoneros.

El sistema de batalla consiste principalmente en controlar a un batallón, con la opción de intercambiarlo en un máximo de cuatro, **para llegar a un total de hasta 200 hombres**, con los cuales se puede acceder a mayores áreas y, por medio de técnicas especiales, ser capaz de lograr poderosos ataques combinados. Algunos con características especiales, como por ejemplo incrementar las capacidades de los compañeros o, por el contrario, disminuir el poder de los contrincantes. Todo esto con el fin de destruir a la resistencia enemiga.

Como es de suponer, el juego cuenta con todos los elementos ya conocidos, tales como experiencia acumulativa y desbloqueo de habilidades, captura de bases y creación de personajes.

Gracias a todos estos factores, la guerra se convertirá en una experiencia intensa e impactante o al menos ese es el objetivo que esperan entregar los desarrolladores.

Pero tanta muerte y devastación no tendría sentido sin una base que lo sustente. Es por esto que el trasfondo ideal que sirve como argumento para este caso es el conflicto conocido como la **Guerra de los Cien Años**, en el que se enfrentaron Inglaterra y Francia con el propósito de obtener las riquezas de los monarcas.

Es en este contexto histórico donde el jugador es protagonista, ya sea


Luchar contra dragones es uno de los atractivos del juego.

desde el lado anglosajón o desde el lado galo y, bajo un sistema de misiones libres, tendrá la oportunidad de encontrar a personajes tan conocidos (*o desconocidos según el nivel cultural de cada uno*) como **Juana de Arco** o **Eduardo, el Príncipe Negro**.

Para la alegría de muchos, estamos en presencia de una forma de entretenimiento y no de un documental, por lo que afortunadamente se incluye un modo en el que los enemigos son las clásicas criaturas asociadas ficticiamente a esta época, como lo son dragones o cíclopes y donde ambos reinos anteriormente mencionados deberán unir fuerzas para enfrentar al peligro que representan estos monstruos sobrenaturales.

Cabe destacar que **esta reedición trae consigo el agregado del multijugador**. Y en dos variantes: en forma cooperativa, para aquellos que tengan dificultad con la campaña, o competitiva, para quienes deseen demostrar la superioridad de sus huestes.

Un detalle a tener en consideración es que, al parecer, el modo coop erativo sólo guardará el avance para el anfitrión, por lo tanto quien sea invitado sólo se hará acreedor de un agradecimiento... o la promesa de repetir la aventura, ahora con él como *host*.

Bladestorm: Nightmare había sido anunciado en un principio para el 6 de marzo, pero luego de una pequeña postergación, el estudio Koei Tecmo lo confirmó para el 20 de este mes y estará disponible para las plataformas PlayStation 4, Xbox One y PS3, descartándose así las versiones para 360 o Wii U.



UN TRIUNFO DE LO SIMPLE

En un género donde los diseños realistas abundan, Valve apostó por uno de estilo desenfadado y lleno de humor. Así nació el genial Team Fortress 2.

Nicolás Maltrain
#Nicolás

Hace siete años, el desarrollador **Valve** lanzó un paquete de videojuegos llamado **The Orange Box**, en el cual asomaba tímidamente, entre dos colosos como **Portal** y sobre todo **Half Life 2** , un shooter en primera persona que había sido anunciado en 1998, pero que fue retenido durante casi una década. Se llamaba **Team Fortress 2**. Se le mencionaba, incluso, como *vaporware*, ante la falta de información, pero terminó siendo un título que, con el correr de los años, **no sólo ganó múltiples premios**, sino que tiene una base estable y fiel de jugadores que lo continúa jugando sin importar cuántos años han pasado. Es, de hecho, uno de los cuatro títulos que más se juegan en la plataforma Steam.

Hay varias razones por la que el juego y su popularidad perduran hasta hoy, partiendo porque Valve mantiene el juego fresco gracias a eventos en los que introducen armas y características jugables, pero además porque el título reboza buen humor tanto por los personajes como en las acciones de batalla.

Y a eso se suma, en mi opinión, que TF2 tiene **un diseño de arte atemporal**, con un estilo visual estilizado e influenciado por el trabajo de ilustradores estadounidenses de inicios del siglo veinte.

Esto permite que los personajes sigan luciendo bien aún con el paso del tiempo y sin entrar en una espiral competitiva con FPS modernos que apuntan a un estilo visual más realista. Todo esto hace que el juego mantenga un nivel gráfico más que correcto.

Como ya dije, Team Fortress 2 pasó por varios retrasos y cambios de diseño hasta que fue lanzado en el 2007. Cuando fue mostrado por primera vez, en la E3 1999, era un juego totalmente distinto al que conocemos y apuntaba a ser un FPS militar realista genérico.

Su génesis es tan extraña que ni siquiera hubo un juego llamado Team Fortress, sino que sólo fue un mod de **Quake**. Y, de hecho, el juego se llamaría primero Valve's **Team Fortress** y después **Team Fortress 2: Brotherhood of Arms**, que con sólo el nombre ya nos hace imaginar qué clase de juego era.

Así, ofrecía elementos de estrategia en tiempo real, vehículos y una clase llamada "comandante", que nos permitiría ver el campo de batalla desde el cielo, para controlar a nuestras tropas.

Por suerte, se abandonó esa ruta pues ya en los primeros prototipos se advertía un pobre trabajo de diseño, al punto que resultaba difícil distinguir las clases o los modelos de los personajes. Hasta los escenarios estaban muy en deuda.

En la búsqueda de una identidad, el juego también apuntó a llamarse **Team Fortress: Invasion**, lo que se conoció al filtrarse un código de Half Life 2 que contenía parte del desarrollo y en el que se veían comandantes humanos y alienígenas.

El propio jefe de Valve, **Gabe Newell**, admitiría que fue una alternativa, pero los desarrolladores consideraron que el título era muy complejo y alejado de la simpleza del exitoso mod original.

Luego de muchos ires y venires, finalmente en la E3 de 2006 tuvimos la oportunidad de ver por primera vez el desenfadado estilo visual que tiene Team Fortress 2, los que al inicio generaron escepticismo en muchos.

El resultado final, no obstante, no dejó indiferente a nadie y Valve nos regaló un juego (*hoy gratuito, por cierto*) que creo se ha convertido, por derecho propio, en una de las mejores experiencias en un género donde parece ya estar todo inventado.



Bravely Default

BRILLOS Y SOMBRAS

El título desarrollado por Silicon Studio y Square Enix, lanzado a fines del 2012, combina grandes aciertos con errores que pudieron evitarse, pero aún así termina convirtiénose en una obra imprescindible para los amantes del rol por turnos.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Hora de conocer **Luxendarc**. Un mundo regido actualmente por la ortodoxia del cristalismo. Una religión que es algo así como la ortodoxia del *playismo* que rige esta revista, pero rindiéndole culto a cuatro cristales elementales (*en lugar de a cuatro consolas*) que mantienen un equilibrio natural.

Un día, de buenas a primeras, la oscuridad se apodera de los cristales. Se desactivan y el mundo se hace un caos (*algo similar a cuando Sony lanza alguna actualización*).

El océano se pudre, la tierra crea más montañas, el viento desaparece y los volcanes… bueno, actúan como volcanes. Pero no hay de qué preocuparse, pues cuatro jóvenes e involuntarios aventureros se atreverán a hacer frente a la oscuridad que cierne el mundo.

A los fans de toda la vida de la saga **Final Fantasy**, sobre todo a de los de NES y SNES (*yep, FF no empezó en PSX*) de seguro ya les sonó de algo el argumento... y es que no será sólo eso lo que les traiga cierta familiaridad.

Las ciudades, el mapamundi, los combates por turnos, los trabajos, el barco volador, los cristales, los objetos y las magias habituales… todo está aquí. Eso sí, y es de agradecer, con necesarios matices y una muy fresca puesta al día.

REINVENTAR LO CLÁSICO

Así como suena hasta hora, todo parece muy normal y no termina de ser una simple inyección de nostalgia. Entonces, ¿dónde está el cambio revolucionario? ¿Dónde está la "novedad"?

Claramente en su sistema de combates por turnos y sus lindos comandos **Brave** y **Default** que le dan nombre al juego.

En combate, cada personaje tiene PB (puntos de batalla) que son los turnos que puede usar en ese turno. ¿Eh?

Yep. Aparte de los clásicos comandos de atacar, magias y demás, el añadido de Brave y Default nos permitirá con el primero sacrificar hasta cuatro turnos para arremeter con todas nuestras fuerzas contra el enemigo. Por otro lado, Default nos hace ganar un turno mientras nos protegemos.

Durante la aventura, contaremos con 24 trabajos en total (la mayoría se consigue en misiones secundarias). Cada uno con habilidades tanto de **apoyo** -nos otorgan beneficios permanentes durante la batalla- como de **ejecución** –la típica que ejecutaremos en el turno- distintas.

Se pueden combinar hasta dos listas de habilidades y equiparse con cinco como máximo en cuanto a las de apoyo.

Con todo esto, ya se habrán dado cuenta de la gran profundidad de dimensiones que puede alcanzar la obra gracias a tan elaborado sistema de combate. Claramente, está escalones más arriba respecto al género... qué digo, no sube escalones,

sube pisos completos. ¿El problema? Que no todos se atreverán a subirlos.

Es una lástima, no obstante, que la misma obra de pie a que te pases todo esto por las bolas…

Y es que el juego no se atrevió a ser más "Brave" y prefirió jugar al "Default". ¿A qué me refiero con esto? **A que nos deja "jugar" a ser diseñador de videojuegos.**

Así, en cualquier momento de la partida podemos cambiar la dificultad o el ratio de aparición de los monstruos aumentándolos al doble o dejándolos en nulo. Podemos jugar con autoguardado. Existe la posibilidad de acelerar los combates (*reconozco que esto lo echaré de menos en alguno que otro JRPG*) o pausarlos (*no sé qué se busca con esto, ya que el juego es por turnos*). Y podemos usar el comando auto para repetir las últimas secuencias de comandos que hayamos ejecutado.

Todas posibilidades muy lindas, pero es una lástima que sirvan como herramienta para practicar la eutanasia, pues a Jaimito le importará un huevo si se queda sin pociones en lo profundo de una mazmorra mientras su equipo agoniza, total desactivamos los combates y a ver en qué hotel nos metemos.

O a María se la suda que anuncien que pronto llegará a un jefe. Pues mira cómo le bajo la dificultad al mínimo y ejecuto todos mis Brave y si llegara a existir la remota posibilidad de perder el combate, tengo el autoguardado, continuaré donde mismo y así puedo seguir jugando **Candy Crash** mientras la mierda me dice qué trío juntar y yo sin preocupación alguna... ¡yeah!

NO ESTÁN DE ADORNO

Los apartados técnicos son sublimes y lo mejor de todo es que no están de simple adorno. Si bien al principio la historia no terminaba de convencerme, ya que no se desenvolvía adecuadamente y todo ya lo tenía más que visto, **eran los escenarios los que me hacían seguir adelante**.

Seguro más de una vez has visto piezas de arte conceptual de tu juego favorito. Bueno, aquí los escenarios son eso. La pintura tal cual fue hecha se plasma de una



Edea, Tiz, Agnes y Ringabel, los temerarios protagonistas.



Así lucen los maravillosos escenarios en el juego.

forma plana por partes a través de la cual caminas. Saber cómo sería la próxima era lo que más me alentaba a seguir con el argumento del juego.

Y la banda sonora… es... ¡¡¡es excitante!!! Este es un juego por turnos, así que es difícil transmitir la sensación de adrenalina, pero la música te anima a presionar el botón para acelerar la velocidad del combate.

En los mismos ataques especiales, que tienen como efecto secundario el subidón de algún parámetro como la potencia de ataque, dicho efecto se acaba cuando se termina la música, pero lo puedes prolongar si ejecutas otro ataque especial. Lo que me resulto increíble es que no terminaba ejecutando el especial para prolongar dicho efecto, si no para que la música no parara en su ritmo.

LAS SOMBRAS

Sí, he nombrado desvirtudes de la obra que resultan bien puntuales y hasta cierto punto se pueden obviar. Pero, por desgracia, hay algo más que desentona bastante y no es posible esconderlo bajo la alfombra (*y no es porque ya esté llena de mugre*) como lo es el apartado argumental. **Es sencillamente horrible**.

Los protagonistas son planos y predeterminados estereotipos japoneses. Todos pasan por muchas situaciones distintas y peculiares (*por no decir traumantes*),

pero no se ve un claro cambio en ellos durante la aventura.

Y es que (*ojo, spoilers en este párrafo*) uno traiciona a su reino, elimina con sus propias manos (*yep, los mata*) a su maestro, a sus amigos de la infancia, a la gente con la creció, desconecta a su madre de la máquina que la mantenía viva y, por último, asesina a su padre.

¿Y dónde veo yo el reflejo de todas estas experiencias en el personaje? Meh... al muy bastardo aparentemente le interesa más comer un helado.

Además el juego **tiene un bajón luego de más o menos las 40 horas**, donde digamos que te tocará repetir ciertas tareas. Pero no hay que entrar en pánico. Puedes dar por finalizado el juego en cualquier momento a partir del capítulo 5 realizando una acción que te joderá la sorpresa final, te deja sin jefe final y que te suelta un *bad ending*. Y todo para ahorrarte nada… “sólo” unas 30 horas de juego.







Es cierto, la historia tiene giros que si los piensas son muy buenos... nah, son geniales. El problema está en que el mismo juego te los tira cantados desde hace 5 horas.

Sólo por ver las últimas peleas o un gran detalle en la pantalla de inicio a partir del capítulo 7 mereció la pena ese bajón de ritmo horrible.

Al cabo de unos días ni te acuerdas de lo mucho que odiaste las 20 horas anteriores, ya que el final es de los mejores que he visto y además me da la excusa de por qué uno de los personaje era tan plano en personalidad (*pero sólo uno, carajo*).

PENSAMIENTOS FINALES

¿Entonces vale la pena? Si buscas un Final Fantasy de verdad… no. El juego se siente como un FF, se juega como un FF, luce como un FF, sabe a un FF… **pero no es un FF**. Y el problema es que se esfuerza tanto en beber de dicha saga que al final simplemente no aprende nada de ella y no termina por lograr una identidad propia en cuanto a jugabilidad.

Momento, ¿no me estoy contradiciendo? Es cierto que logra ser distinto gracias a su sistema de combates "único", pero el error está en ser muy conservador y darle tantas posibilidades al jugador de ser "diseñador" del juego sin retribución.

Así, se termina perdiendo el por qué pensar en la lucha y nosotros mismos podemos administrar en profundo la dificultad del juego y olvidarnos del enfoque estratégico.

En Bravely Default todo vale. Una curva de dificultad descompensada, una mazmorra excesivamente larga o mal equilibrada o una implementación deficiente de objetos clave puede ser rápidamente solventada por el jugador entrando en el menú de opciones.

Sí, pueden resultar opciones geniales al principio, pero luego te das cuenta que esto más que otorgarle flexibilidad y diversidad al juego termina por hacer lo contrario, pues el apartado estratégico se pierde y con él lo mejor que tenía el juego para ofrecer y mostrar su identidad.

Así, sólo nos quedamos obligados con lo único que el jugador no puede corregir: una trama rica en tópicos, la ausencia total de originalidad y, en definitiva, la reiteración de personajes, estructuras y situaciones que ya ofrecía el género hace más de veinte años.

Bueno, bueno… **pero hay que jugar el maldito juego**. No si eres un jugador que poco sabe de RPG por turnos, pues posiblemente termines violando la obra para que te resulte más amena y perderás toda la mística que tiene el género.

Pero en cambio si eres como yo y creciste con este tipo de títulos, sabrás darle una palmadita en la espalda y dejar que te sorprenda y maraville con su profundo apartado jugable, como deber ser, y con ello evitar que cometa un harakiri.



Rock Band 4

READY TO ROCK!

Conversamos con la gente de Harmonix respecto al esperado regreso de la saga musical, que confía en complacer a los fanáticos con un catálogo hecho totalmente a su medida.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



Durante la generación pasada, la batalla fue dura entre dos grandes sagas que apostaron al rock para conquistar a los fanáticos de la música y los videojuegos. Por un lado estaba **Rock Band**, con el sello del estudio Harmonix, y **Guitar Hero**, al alero de Activision.

Por años nos llenaron de títulos, con algunos inolvidables dedicados a grupos como **The Beatles** o **Metallica**, pero la burbuja terminó explotando a inicios de la década... y el resultado fue que, en el último lustro, casi desaparecieron del catálogo.

Eso hasta ahora, porque les puedo asegurar que ya hay un Guitar Hero en desarrollo, lo que se suma al anuncio oficial hecho hace unos días por Harmonix en orden a que lanzarán **Rock Band 4**.

Un anuncio que nos llena de entusiasmo, como fan de la música y los videojuegos, por lo cual hablamos con **Nick Chester**, jefe de comunicaciones del estudio Harm**onix.**

-En términos gráficos, ¿notaremos grandes cambios en la nueva generación o el foco estará en la jugabilidad?
-Tanto PlayStation 4 como Xbox One nos permiten un mayor grado de fidelidad visual en muchas áreas de las que estamos muy emocionados de tomar ventaja. Podemos hacer cosas que antes no eran posible y que contribuirán a la atmósfera en formas increíbles y significativas.

-¿Recibirán algún tipo de remasterización las actuales canciones del catálogo al portarse?
-Quizás (sonríe).

-¿Han explorado cambios en términos de jugabilidad o creen que los fanáticos prefieren la fórmula tradicional?
-De algún modo, esto se liga a la última pregunta, pero es importante hacer notar que el centro de lo que hace divertido a Rock Band, lo que la gente entiende por esa jugabilidad, es realmente importante para nosotros que se preserve. Lo que hicimos al iniciar este proyecto fue revisitar todos los viejos títulos y muy rápido nos dimos cuenta... ¡que aún es muy divertido jugarlos! No queremos sacudir el árbol demasiado, pero al mismo tiempo tenemos un montón de trucos bajo la manga para evolucionar esa jugabilidad.

-¿Cómo asumen el desafío de traer de vuelta una franquicia tan querida por muchos fans a la nueva generación?
-Somos nuestros críticos más duros. Como ya te dije, el equipo ha vuelto a repasar toda la librería de canciones y si bien el centro del juego es divertido, sabemos que hay mucho espacio para mejorar. Sin entrar aún en detalles, porque no estamos listos para eso todavía, creemos que lo que estamos haciendo le encantará a la gente. Y para nosotros es importante innovar, así que el desafío nos emociona.

-Debo preguntarlo. El juego de The Beatles fue grandioso para muchos y me incluyo. ¿Hay alguna opción de ver su

genial banda sonora en la nueva generación, ya sea como DLC o como un producto aparte?
-The Beatles: Rock Band fue el proyecto de toda una vida del estudio, algo sorprendente y muy especial. Y creemos que, en muchas formas, merece vivir en su propio espacio. Dicho eso, no hay planes por ahora para importar esas canciones a Rock Band 4.

-¿Qué mensaje le puede enviar a los fans chilenos y qué posibilidades hay de sumar, a futuro, más canciones en español y, en lo posible, de bandas nacionales?
-¡Pues queremos escuchar de ustedes lo que quieren del juego! Queremos saber qué artistas les interesaría que tengamos, sean en español o en cualquier idioma. Queremos que en esta generación haya un diálogo permanente y que cada paso que demos sea significativo para quienes juegan Rock Band.

Y en efecto, como nos dijo Chester, Harmonix habilitó en su sitio web un formulario para que los fanáticos vayan sugiriendo a los artistas que quieren ver en el juego o, por qué no, en futuros paquetes de canciones.

Y es que una de las buenas noticias del anuncio es que Rock Band 4 dará soporte a las más de 2.000 canciones que tiene el catálogo del juego desde que se lanzara su primera versión allá por 2007. Esto significa que no tendremos que comprar por segunda vez un título que ya bajaste.


Así serán los hermosos instrumentos.

EL SELLO DE MAD CATZ

Otra gran noticia es que los instrumentos del juego, algo que siempre nos hizo pasar malos ratos dado el uso intensivo que les dábamos, esta vez serán producidos por la firma **Mad Catz**, de probada trayectoria a la hora de diseñar accesorios para consolas o PC.

¿Y serán compatibles los actuales instrumentos?

La respuesta oficial, por ahora, es que "se están haciendo los esfuerzos para que así sea", pero no tendría demasiadas esperanzas, por el tema de las licencias que entregan Sony y Microsoft.

De momento, no hay una fecha oficial para el lanzamiento del juego, pero Harmonix promete entregar más detalles durante mayo. Eso sí, a los fans les aconsejo desempolvar uñetas y baquetas, porque el regreso de Rock Band no debería pasar de estas navidades.



ESE "MALDITO" HYPE

Encontrar una definición para este término, tan usado en la industria, es una misión imposible. O casi, pues aquí vamos a intentar dar algunas luces sobre este fenómeno.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Para todos nosotros, los gamers, este año tiene gran importancia debido al alto numero de títulos que esperamos y suponemos estarán a la venta. En muchos de éstos tenemos puesta nuestra fe y hay otros a los cuales, por uno u otro motivo, les deseamos lo peor.

Estas prácticas generan un conjunto de sensaciones que rodean al lanzamiento de un título, las que por lo general se acrecientan según se acerca la fecha de estreno. **Esto es lo que muchos denominan en la industria como *hype*.**

La descripción que acabo de hacer admito que no es del todo precisa, ya que se trata de algo de difícil explicación, pero esta dificultad no nos impide al menos tratar de darle una definición.

El primer intento para lograrlo sería, lógicamente, buscarlo en la RAE, pero como es una palabra en inglés no tiene mucho sentido, por lo tanto vamos directamente al segundo paso, es decir, el traductor de Google.

Desgraciadamente, el único resultado que obtenemos es lo siguiente: **bombo**. Ante semejante incoherencia, no queda otra alternativa que atenernos a la definición que entrega el más sapiente y humilde de los columnistas (*es decir, yo*) para aquel cada vez más importante concepto.

El diccionario de Aquosharp lo define como **todas aquellas expectativas creadas en torno a un juego**, una vez que se tiene conocimiento sobre su existencia y posible fecha de salida.

El *hype* es una creación colectiva que nace con el marketing y crece en internet y redes sociales.

Me atrevería a catalogarlo como bidimensional desde el punto de vista de su desarrollo, ya que es casi como una entidad biológica. Es capaz de evolucionar dependiendo de los tráilers, entrevistas, declaraciones o filtraciones, aunque por el contrario puede también debilitarse y empequeñecerse.

Puede llegar al punto de obtener identidad propia e independiente, estableciendo una relación simbiótica con el organismo que le dio vida, pero de un modo u otro su final siempre es el mismo… **la muerte**.

Durante su ciclo de vida se ve alimentado muchas veces por el morbo. Un ejemplo de esto es lo que sucede con los exclusivos de cada consola y de cómo los fanboys del bando contrario harán hasta lo indecible en aras de infringirles el mayor daño posible.

Es triste ver que cierto grupo de autodenominados videojugadores sólo sienten placer con el fracaso de los demás, pero así es la industria y ya es hora de que nos acostumbremos a convivir con esta clase de individuos. Después de todo y lo quieran o no, también forman parte del fenómeno que nos convoca en esta ocasión.



Pocos juegos generaron tanto hype como Dead Island.

Hace mucho tiempo hubo un grupo muy particular de personas llamados los griegos. Eran muy inteligentes, progresistas, amanerados, pero más importante aún es que contaban con un elemento en común: disponían de una excesiva cantidad de tiempo libre (*tal vez porque no existia PlayStation en aquella época*) y, debido a esto, **se les ocurrió inventar la idea de la moral**.

Desde ese bendito momento condenaron a prácticamente toda la humanidad hasta el fin de los tiempos a ver al mundo y a todo lo que lo rodea en términos de lo correcto y lo incorrecto, lo bueno y lo malo.

¿Significa esto que yo debo verme obligado a someterme a sus reglas?

Por supuesto que no y a modo de rebelión es que voy a contradecir a muchos de estos grandes pensadores de la historia al declarar que hay algo que escapa a sus rígidas y anticuadas ideas: **el hype está por sobre el bien y el mal**.

No se puede hacer justicia ni maldad con él, no es una herramienta ni tampoco un fin en sí mismo. Sólo debemos aceptarlo como algo que convive entre nosotros, pero que no logramos entender del todo bien.

Desconocemos cuál es su función o si tiene algún propósito… es algo similar al cuarto árbitro, sabemos que está ahí, lo



Kojima llevó el hype al extremo con el ficticio Joakim.

vemos, pero realmente ignoramos su relevancia o si tiene alguna incidencia en el resultado final.

Yo soy sólo un consumidor más, no pertenezco a grandes compañías ni a los desarrolladores por lo cual me es imposible ver las cosas desde su punto de vista, pero haciendo uso de mi imaginación y sobre todo de mi limitada inteligencia es que viene a mi mente una famosa frase: **no existe la mala publicidad** o, como dirían los anglosajones, *"all publicity is good publicity"*.

No creo que esto aplique en todos los ámbitos, pero al referirnos a algo tan inocuo como lo es nuestro pasatiempo sí concuerdo. Después de todo, al hablar mal de un juego las críticas tienden a replicarse hasta llegar al punto de la viralización y, de este modo, cada vez más gente conoce el producto.

Hoy, esto parece funcionar en forma automática, porque nuestra necesidad de estar siempre conectados es tan grande que nos volvemos dependientes de la tecnología al punto de perder nuestra individualidad.

Sea como sea, este efecto es innegable y aunque quizás no se obtenga una buena primera impresión de parte de las masas, inevitablemente se despertará la curiosidad de muchos posibles compradores. Y, como dicen por ahí, es la curiosidad la que nos hace humanos.



LA DÉCIMA FIESTA DE MARIO

El equipo del fontanero rojo vuelve con ganas de revancha a Wii U y con los Amiibos listos para brindarnos una experiencia totalmente nueva.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

La décima entrega de **Mario Party** ya se puede apreciar a la distancia y claro, cuando una saga de Nintendo saca nuevamente otra versión, lo hace a lo grande y sin escatimar en gastos, tiempo ni mucho menos talento.

La cantidad de horas de juego son infinitas, teniendo en cuenta que el juego es compatible hasta con cinco jugadores al mismo tiempo. Esto quiere decir que podremos revivir grandes aventuras y momentos con nuestros amigos, mientras encarnamos a nuestros personajes favoritos de Nintendo.

Más de **70 minijuegos** son los que nos esperan en esta entrega, en los cuales la creatividad y las características propias de

Mario Party nuevamente estarán presentes.

Los desarrolladores afirman que le sacarán el máximo poder a la Wii U y a todos sus accesorios, lo que nos permitirá hacernos una idea del futuro que le espera a esta consola.

Los Amiibos serán tu carta de ingreso al juego, pudiendo llevarlos a donde sea. Así, teniendo ya a tu Amiibo favorito, sólo resta colocarlo en el Slot NFC y el juego transportará de forma inmediata a tu personaje.

¿Qué mejor manera de expresar lo mucho que te gusta tu Amiibo que llevándolo de amuleto?

Y las sorpresas no terminan aquí, pues tendremos tres tipos distintos de juegos, los cuales cambiarán completamente la percepción que tenemos del tablero, la forma de movernos y, por supuesto, la estrategia que tendremos para ganar tendrá que ser modificada de acuerdo al modo y al mapeado.

Nuestra misión como en los demás juegos será acumular la mayor cantidad de estrellas posibles y vencer a los jefes y enemigos que nos esperan, además del **Modo Bowser** donde un jugador deberá evitar que los demás ganen. Así, ya sea tomando el papel del villano o del héroe, nosotros hacemos que el juego cobre vida con nuestros compañeros.

Mario Party 10 contendrá una edición especial en la que viene el juego en formato físico además de un Amiibo de Mario.

Los personajes confirmados por Nintendo hasta ahora son: Mario, Luigi, Peach, Wario, Yoshi, Daisy, Waluigi, Toad, Toadette, Donkey Kong, Estela (nuevo), Spike (nuevo) y Bowser (Bowser Party).

En tanto, el listado de Amiibos compatibles con esta aventura está formado por los de Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Toad, Bowser, Estela, Wario y Donkey Kong.

El juego está presupuestado que vea la luz en nuestro continente este viernes 20 y, sin ninguna duda, apunta a convertirse en uno de esos títulos que no podrán faltar en tu colección de juegos de Wii U.







Toukiden: Kiwami
A CAZAR DEMONIOS

Más armas, mejores ataques, personajes inéditos, una nueva historia... todo esto y más es lo que se espera de la nueva versión del genial juego de acción y rol Toukiden: The Age of Demons, que esta vez debuta en PlayStation 4.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Fue en febrero del año pasado cuando vimos por primera vez en el mercado uno de los grandes lanzamientos que ha tenido PlayStation Vita (y que por desgracia no son muchos). Hablamos de **Toukiden: The Age of Demons**.

Desarrollado por dos grandes empresas como **Omega Force** y **Tecmo Koei**, el videojuego nos traslada a una guerra entre los humanos y los Oni (demonios) donde nuestro principal objetivo es evitar la extinción de la humanidad.

Los encargados de ello son un grupo de guerreros llamados Slayers y nuestro papel es crear a nuestro personaje eligiendo sexo, vestimentas, pelo, cara, etc.

¿Nuestra tarea? Eliminar al mayor número de demonios posible para ayudar a la humanidad.

Si en algo destaca Toukiden es en sus combates, ya que tenemos diferentes armas para hacer frente a los demonios. Así, espadas, cuchillos dobles, arco y flecha, lanzas, hoz o guantes, son sólo algunas de las armas que encontramos en el juego. Y ojo que cada una tiene sus propios movimientos y ataques.

Además podemos mejorar nuestras habilidades derrotando enemigos y consiguiendo sus "Mitamas" (almas de guerreros), las cuales nos permiten nuevos ataques.

La jugabilidad se basa en títulos ya conocidos y puede que nos recuerde principalmente a juegos como **Monster Hunter**, **Soul Sacrifice** o al último **Freedom Wars**.

Obviamente, tiene matices propios, destacando por ser un juego de acción bastante táctico a la hora de derrotar a los Oni, a los cuales podremos vencer atacando sus diferentes extremidades, aunque tenemos que tener cuidado pues si no las purificamos volverán a regenerarse.

No puede faltar el multijugador en este tipo de juegos y es por esto que Omega Force introdujo un cooperativo de hasta cuatro jugadores simultáneos, donde podemos enfrentar a Onis especiales para esta modalidad. El juego tiene modo local como modo online.

Las mejoras que traerá consigo la nueva entrega son variadas, pero la principal es su nueva historia. "Kiwami tiene lugar tres meses después de la batalla para impedir que haya otro Despertar. El pueblo de Utakata disfruta de una paz inestable. Por desgracia, esa paz se verá truncada de repente. Onis que hasta entonces se desconocían aparecen desde el norte, haciendo pedazos las defensas de la región", indica Omega Force.

Sumen a eso nuevos personajes, misiones secundarias, armas, mitamas y un multijugador mejorado, entre otros puntos, para redondear un título que verá la luz el próximo martes 31. Y ojo que no sólo para PS Vita, sino también con una versión para PlayStation 4.



Una colección para JUGAR CON AMIGOS

La saga de GearBox hace su estreno en la nueva generación y pese a que muchos esperábamos una tercera entrega, tendremos que confórmanos por ahora con una recopilación de Borderlands 2 y Borderlands: The Pre-Sequel.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Uno de los juegos más entretenidos, alocados y desquiciados de la pasada generación era **Borderlands**, que planteaba un mundo abierto para 4 jugadores, miles de armas y donde lo principal era entretenernos con nuestros amigos en las más desbocadas misiones.

El primero llegó en 2009, con una propuesta que mezclaba disparos con toques de RPG. Nos metía en un planeta infectado de monstruos, psicópatas y bestias salvajes con el objetivo de encontrar la Cámara de Pandora.

Cada personaje tenía su árbol de habilidades bastante diferenciado, con personajes entrañables como Mordecai "El Cazador", Lilith "La Sirena", Roland "El Soldado" y Brick "El Berserker". Por eso, es una lástima que ese juego se quede fuera de este **Borderlands: The Handsome Collection**.

Y es que, al menos para su servidor, era y será la mejor entrega de Borderland hasta el momento.

Borderlands 2 salió a la venta el 2012. Esta vez la historia se contaba 5 años más tarde de la primera entrega. El famoso, carismático, humorista y dueño de la corporación Hyperion, **"Jack el Guapo"**, se hace con el control de la Cámara de Pandora, sembrando el terror en sus habitantes.

¿Nuestra misión? Salvar a Pandora de la tiranía de Jack y para eso contaremos con 4 nuevos buscadores: Axton "El Comando", Maya "La Sirena", Salvador "El Gunzerker", y Zer0 "El Asesino".

Sin dudas lo que más captó la atención (y por consecuencia hizo nacer a **Borderlands: The Pre-Sequel**) fue Jack, uno de los mejores villanos vistos en la pasada generación, al punto que es su personaje el que une a esta colección.

The Handsome Collection suma los contenidos de Borderlands 2 con The Pre-Sequel, la última de las entregas de la saga, que fue lanzada el año pasado y que transcurre entre las dos primeras aventuras.

En esta oportunidad teníamos que viajar a la luna de Pandora y ayudar a Jack a eliminar al psicópata Zarpedon. Y a lo largo de la aventura descubriremos por qué "El Guapo" pasa a convertirse en el villano que conoceríamos después.

Los personajes que controlamos en esta aventura, como es habitual, son cuatro: Athena "La Gladiadora", Wilhelm "El Forzador", Nisha "La Justiciera" y Claptrap "El Fragtrap", este último todo una novedad pues antes había sido uno de nuestros compañeros de viaje.

La colección, que estará disponible este martes 24 para PlayStation 4 y Xbox One, nos ofrecerá en un solo disco los dos juegos ya mencionados, más todos los DLC que han recibido y, como si fuera poco, novedades importantes, como nuevos personajes. Y todo ello con la fórmula 1080p y 60fps, además de multijugador local y online.



LAS LUCES Y SOMBRAS DE NOLAN

Para muchos está sobrevalorado. Para otros es un director de culto. Lo cierto es que Christopher Nolan suele estar en el ojo del huracán, pero también suele salir airoso.

Andrea Sánchez
#Eidrelle

No parece haber dobles lecturas con **Christopher Nolan**. O se le ama o se le odia. Lo cierto es que el director inglés se ha caracterizado por sus realizaciones atrapantes y que, al ojo más imparcial y menos abanderizado, no pueden sino confirmar su gran trabajo.

Si buscamos las claves de su cine, siempre estarán presentes la psicología y su capacidad para brindarnos una chispa en los finales de sus películas.

Creo, en lo personal, que su cine tiene un halo especial presente en cintas como **El Origen**, que no se ven todos los años.

Por cierto, su trabajo más reconocido es la trilogía de **Batman**, donde se notó más que nunca el hecho de que quisiera darle un sentido más

realista a las películas, mezclando la ficción del cómic con las preocupaciones del mundo real y temas como los conflictos económico y social que hoy nos aquejan.

Y, por ello, no faltaron los fanáticos que esperaban una trilogía más cercana a la historieta semanal de DC Comics y que, al cabo, se sumaron al coro de detractores de Nolan que no trepida en buscar cada desliz para criticarlo.

Y Nolan, fuera del set, les hace la tarea fácil, pues se le conoce por ser arrogante y por criticar el trabajo ajeno. De las cintas de Marvel, por ejemplo, dijo que no podían tomarse en serio si tenían escenas post créditos.

En fin, lo cierto es que al parecer su principal camada de detractores proviene de la Academia, pues pese a que suma películas de alto impacto y muy bien recibidas por el público, aún no consigue siquiera una nominación como mejor director. A lo sumo por su trabajo como guionista.

Injusto es poco. Partiendo por una película que lo define: **Memento**.

Una cinta de suspenso del 2000 basada en el relato "Memento Mori" de su hermano **Jonathan** y que es una caracterización misma de prolapsis y analepsis, rodándose en una línea de tiempo cronológica hasta que se une en un punto.

Por el guión fue nominado al Oscar, pero obviamente no ganó (*lo hizo **Gosford Park***). Y, claro, sus detractores aprovecharon para señalar que el talentoso de la familia era su hermano y no él.

Algo que parece hasta para la risa considerando la trayectoria de Nolan, que arrancó en 1998 con la excelente **Following**, rodada en blanco y negro, sobre un escritor con crisis de creatividad... casi un guiño involuntario de lo que vendría.

Tras Memento, su carrera sumaría otras películas de alto nivel, como **Insomnia** o **El Gran Truco**, una de mis favoritas de su filmografía y que está basada en un libro de **Christopher Priest**.

Es la historia de dos magos que luchan para ser mejores, con alguno que otro secretillo. Una cinta que demuestra cómo el director te sabe atrapar desde el primer minuto.

Todo hasta desembocar en la controvertida cinta **Interestelar**, su último trabajo, de buena llegada entre los espectadores, aunque admito que quedé con la sensación de que pudo ser mejor.

Aún así, con este tipo de películas podemos decir que Nolan se ha ganado un espacio en el que, pese a las críticas y a quienes lo tildan de sobrevalorado, ha sabido imponer su sello.

No me considero una fanática de tomo y lomo, de Nolan, pero sí soy de las que cree no sólo que no está sobrevalorado, sino que por el contrario aún no recibe el reconocimiento que merece, sobre todo a la hora de las premiaciones.


facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo
Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS